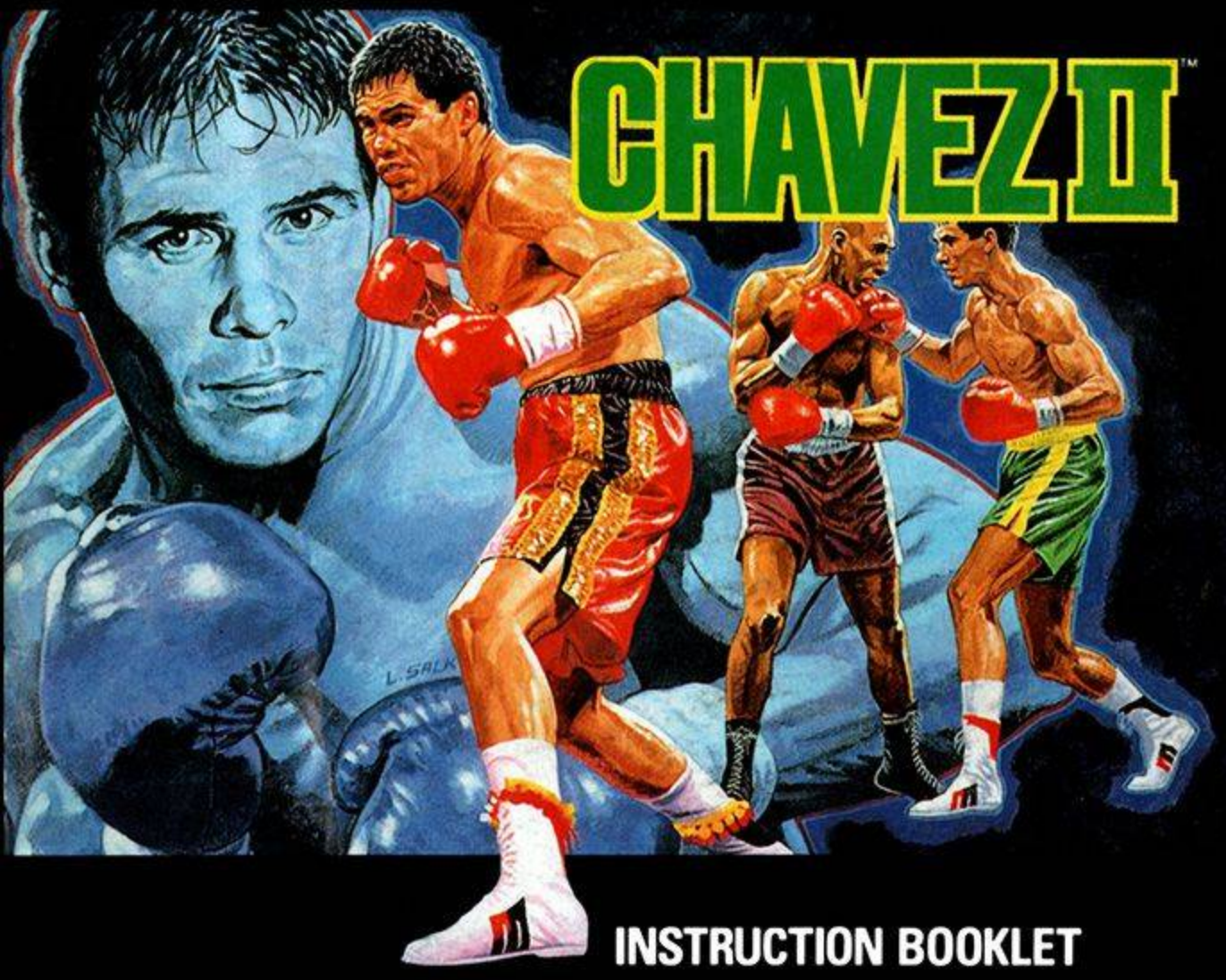
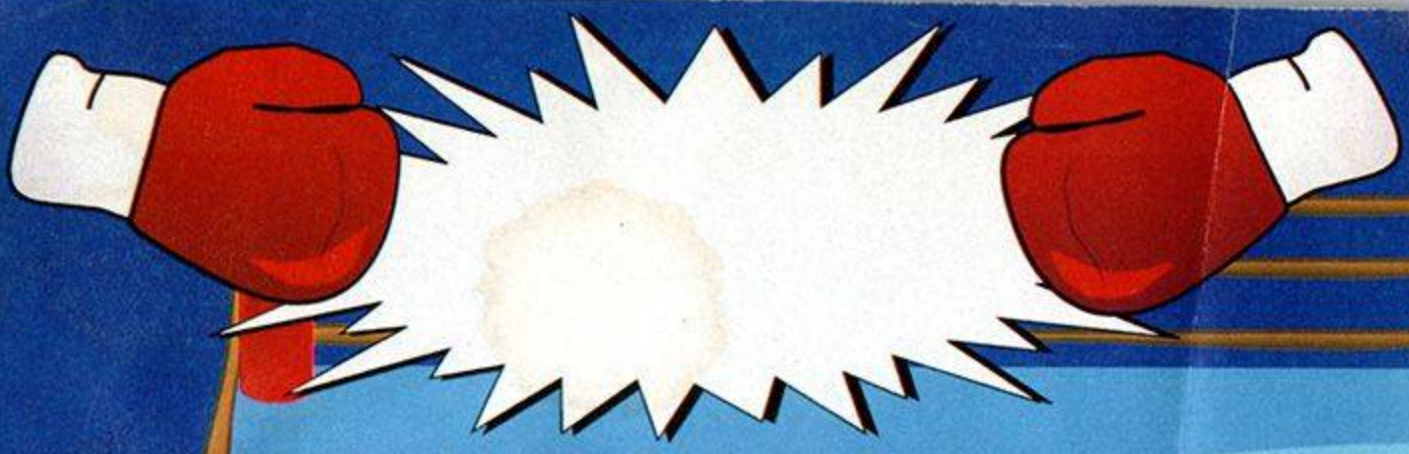
SNS-AC2E-USA



INSTRUCTION BOOKLET

AMERICAN SOFTWORKS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



WARNING: PLEASE READ THE ENCLOSED CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET CAREFULLY BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM OR GAME PAK.

Official Nintendo Seal of Quality

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AND THE OFFICIAL SEALS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.
© 1991 NINTENDO OF AMERICA INC.

THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. ALL NINTENDO PRODUCTS ARE LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.

CREDITOS

Programado por: Ken "Thrasher" Grant • Sean "Hammer" Igo
Director de proyecto: Perry "Mr." Rodgers
Fotografía: Brent Herridge & Associates
Equipo de diseño: Perry "Mr." Rodgers
Ken "Thrasher" Grant • Ken "Gimme" Moore
Arte por: Mike Ulrich • Alan Taylor • Joel Izatt
Arte adicional por: Ray Corina • Ken "Thrasher" Grant
Sean "Hammer" Igo • Kelly Kofoed • Mike Lott
Les Pardew • Conrad Rudy • Virginia Sargent
Música y sonido por: Mark Ganus • Dean Morrell • Bob Dayley
Evaluación por: Richard "Boom Boom" Reagan
Probadores de programa: Vince Bracken • Matt Grate • Scott Hanks
John Howa • Steve Jolly • Brian Miller • Gary Rowberry
Lee Smith • Brian Wong • Spot • Axy
Agradecimiento especial para: Peter Anthony Chiodo • Klaus Ender
Hammerle • Ronald A. Johnson • Mr. Kikuchi • George Metos •
Hal Rushton • Gus Rodríguez
ASC Asistente de Producción: Jason Gomez
Gerente de Producción: Lidia Bonanno
Dirección de Arte: Suzy Perry
Portada: Larry Salk

Round 1

CONTENIDO

Empezando 4

Iniciar y Menú 5

Características 13

Opciones 19

Cómo jugar 24

El encuentro 25

Créditos 34

Garantía limitada 35

ASC™ is a trademark of American Softworks Corporation. Chavez™ is a trademark of Julio Cesar Chavez. Published and distributed by American Softworks Corporation under agreement with CEG Partnership. Developed by Electro Brain Corp. and Sculptured Software. © 1993 CEG Partnership. All rights reserved.

Round 2

EMPEZANDO

Esta pantalla de menú te permite elegir el modo de juego o cambiar los estilos establecidos en el juego. Para hacer una selección en la pantalla de menú, simplemente mueve la cruz direccional al modo que deseas jugar. Los modos son:

- Exhibición
- Carrera
- Opciones

Round 3

INICIAR Y MENÚ

Modo de Exhibición:

Piensa en el modo de exhibición como el modo de misericordia. En las peleas de exhibición los boxeadores no son tan duros pues las estadísticas no cuentan. Si tuviéramos que adivinar, apostaríamos a que tú harás la mayoría de tus peleas aquí. Para seleccionar este modo, mueve el cursor a "Exhibición" y presiona el botón Start. Esta opción es la mejor oportunidad para practicar. Hazlo. Estarás lamiendo la lona si no lo haces. Cuando has seleccionado esta opción, se te preguntará cuantos jugarán.

Round 3

INICIAR Y MENÚ

Mueve la cruz direccional a la izquierda o derecha para seleccionar cero, uno o dos jugadores. Cero es el modo de espectador. Fue diseñado por esos héroes apostadores cuya bocota les hace firmar cheques que su cartera no puede pagar en efectivo. Por cierto, parece que tu cuenta bancaria no es muy grande. Usa la opción de cero jugadores para estudiar los movimientos de otros peleadores; te harás un favor. Un jugador te permite retar al peleador que elijas y Dos jugadores te permitirá jugar contra uno de tus cuates. Encuentra a tu hermanita y pelea con ella, después de todo querías golpearla. Cuando tengas el número correcto de jugadores presiona Start. Tú podrás escoger al boxeador o introducir la contraseña para elegir previamente al boxeador creado.

Round 3

INICIAR Y MENÚ

Para seleccionar un boxeador presiona la cruz direccional hacia la izquierda o derecha para pasar entre las opciones. Las contraseñas se obtienen en el Modo de Carrera. Ah!, discutiremos el modo de carrera luego, tranquilo. Si peleas contra un boxeador de la computadora presiona "B" para ver contra quién vas. Podrás revisar su poder, aguante y barbilla. Cuando hayas terminado presiona "B" otra vez. Cuando hayas checado sus estadísticas repítete a ti mismo que todo estará bien. No lo estará, pero tú repítetelo.

Round 3

INICIAR Y MENÚ

Después de que los atributos del boxeador han sido vistos, presiona Start cuando el boxeador este flasheando. No importa si el juego es de Cero, Uno o Dos jugadores, todos los boxeadores requieren ser seleccionados de esta manera. El lugar del boxeador será mostrado en la esquina superior derecha.

Modo de Carrera:

Esta nueva pantalla de menú incluye 2 cosas especiales:

- Crear un boxeador
- Contraseña

Round 3

INICIAR Y MENÚ

Si vas a crear un nuevo boxeador, mueve el cursor a "Crear Boxeador" y presiona START. "Nombre" aparecerá en la pantalla. Para poner el nombre del boxeador, presiona la cruz direccional ARRIBA o ABAJO para que corran las letras. Cuando tengas la letra deseada presiona la cruz direccional a la IZQUIERDA o la DERECHA para avanzar a otro cuadro. Para circular por entre las líneas de letras disponibles, presiona también la cruz direccional a la IZQUIERDA o DERECHA. Si quieres cambiar una letra mueve el cursor a la posición deseada y luego arriba o abajo para cambiar la letra. Cuando hayas puesto tu nombre presiona START. Si no introduces un nombre se te dará uno por default.

Round 3

INICIAR Y MENÚ

Si ya creaste un boxeador y estás en tu camino de lograr una buena carrera, puedes introducir una contraseña para iniciar donde te quedaste. Se te dará una contraseña cada vez que termines una pelea en el Modo de Carrera. Para introducir una contraseña mueve la cruz direccional a "Contraseña" y luego presiona START. Escoge las letras, hazlo igual que para poner el nombre al boxeador. Para salir de esta pantalla presiona el botón "B". Si la contraseña ha sido introducida en forma incorrecta, en la pantalla léeras "Reintenta". Si es correcto te mandarán a la pantalla de ranking. (Luego discutimos esto). Desde este punto podrás iniciar el juego justo donde lo dejaste. Si estás creando un nuevo boxeador y ya pusiste el nombre, necesitarás decidir tu procedencia.

Round 3

INICIAR Y MENÚ

Hay 3 opciones, ve cuál es la que mejor te describe.

- CALLE
- MILITAR
- OLÍMPICOS

CALLE: Esta es la persona que tiene que guardarse todo lo que oye mientras viva en la colonia. Este es el tipo rudo que se ha cansado de abofetear a los rufianes locales. La calle es el escenario para la persona que durante mucho tiempo ha prevenido el robo del dinero para la leche y ahora quiere algo más.

MILITAR: Si has sufrido corriendo a diario más de 50 kms. bajo la lluvia y comiendo comida que ni tu perro se

Round 3

INICIAR Y MENÚ

atrevería entonces lo militar es lo tuyo. Tu general por fin ha hecho algo bueno entrenándote. Tal vez todas esas sesiones de cavar agujeros y volverlos a rellenar han hecho de ti un hombre. Si tú quieres una barbilla como de granito capaz de rayar el diamante, lo militar es tu efectiva elección.

OLIMPICOS: Si estás bien dotado con un gran talento boxístico, entonces el olímpico es el escenario correcto. Tuviste que perfeccionar tus habilidades para que puedas enfrentarte a los mejores de cada país y hacer que ellos se coman su propio orgullo nacional. Venciste a las otras naciones y obtuviste tu medalla, ahora descubre si tú puedes ganar el cinturón de campeonato también.

Round 4

CARACTERISTICAS

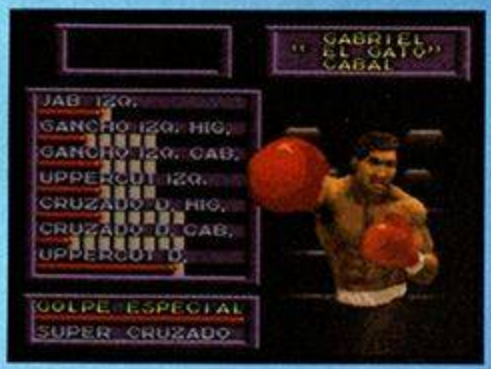
Los tres estilos tienen produndas diferencias en poder de golpe, aguante y barbilla. Para circular por estas posibilidades presiona la cruz direccional en cualquier dirección. Después de decidir un estilo presiona START. Ahora te serán dadas 10 unidades de fuerza para asignarlas a tu poder de golpe, resistencia y barbilla. Mueve la cruz direccional ARRIBA o ABAJO para circular por las 3 posibilidades. Para determinar las unidades presiona el botón "A" para añadir o el botón "B" para quitar las unidades de las categorías respectivas. Ganarás más unidades al ir progresando en el juego. El boxeador ganará 2 unidades por una victoria de cualquier clase o una unidad por una derrota. Mientras más pelees te volverás más fuerte. Distribuye todas las unidades ganadas

Round 4

CARACTERISTICAS

como se muestra arriba. Esto se hace entre cada pelea en Modo de Entrenamiento. El Modo de Entrenamiento siempre aparece antes y después de cada pelea en el Modo de Carrera. Cuando estés satisfecho con tus reservas presiona la cruz direccional a la DERECHA.

Ahora serás capaz de elegir la apariencia de tu boxeador. Esta es la pantalla de crear boxeador. Aqui determinas los golpes de tu personaje, mueve la cruz direccional ARRIBA o ABAJO para determinar la fuerza de los siguientes golpes:



Round 4

CARACTERISTICAS

- Jab izquierdo
- Gancho izquierdo cabeza
- Uppercut izquierdo
- Cruzado derecho cuerpo
- Cruzado derecho cabeza
- Uppercut derecho

Para distribuir unidades sigue el mismo procedimiento mostrado arriba. Cuando todas las unidades han sido asignadas a tus siete golpes, mueve el cursor al ícono de super punch. Para checar los golpes presiona el botón "X".

Tienes 3 golpes especiales a elegir. Comienzas con uno solo. Para circular por los 3 punchs presiona el botón "B". Presiona el botón "X" para checar los super punchs.

Round 4

CARACTERISTICAS

NOTA: Tanto en la pantalla de Crear boxeador como en la de entrenamiento, todas las unidades deben ser asignadas para avanzar a otra pantalla. Si las tienes, úsalas!

Has creado a tu boxeador; comenzarás a pelear posicionado en el lugar 10. Dicha posición muestra a los peleadores que debes vencer para convertirte en Campeón. Para ver las características de tus oponentes, mueve el cursor al nombre del boxeador y presiona "B". Estas características fueron vistas en el Modo de Exhibición. Para salir presiona el botón "B". Cuando estés listo para pelear presiona START.

Round 4

CARACTERISTICAS

Después de cada combate serás llevado a la pantalla de posiciones "Ranking". Esta pantalla te permitirá ver la cotización y los récords de todos tus oponentes. Aquí te dan tu contraseña. Ocasionalmente, te retarán los peleadores a quienes has vencido. Estas obligado a honorarios con la revancha. Para comenzar tu siguiente pelea, ya sea nueva o revancha, presiona START.

Round 5

OPCIONES

MENU DE OPCIONES:

La pantalla de opciones te permite variar el nivel de dificultad en el modo de exhibición, para ajustar las perspectivas del jugador, etc. Las opciones ennumeradas a continuación también pueden ser alteradas a través del menú de opciones.

- Música on/off
- Música estereo/mono
- Noqueado on/off
- Opciones del control
- Rounds de exhibición
- Nivel de habilidad de exhibición
- Perspectiva jugador 1
- Perspectiva jugador 2

Para seleccionar estas opciones, mueve el cursor al menú principal de opciones y presiona START.

Round 5

OPCIONES

Música On/Off:

Con esta opción tú puedes elegir el escuchar música o no durante el juego. Mueve el cursor a música on/off y presiona la cruz direccional a la IZQUIERDA o DERECHA para pasar entre las opciones.

Música Estéreo/Mono:

Esta opción te permite decidir si deseas escuchar la música en estereo o mono durante el juego.

Noqueador On/Off:

Esta opción te permite decidir si quieres incorporar noqueos dentro del juego o no. Si la seleccionas la visión del boxeador se nublará y ennegrecerá cuando estés muy dañado.

Round 5

OPCIONES

Opciones del Control:
Esta opción te permite escoger diferentes configuraciones del control. La primera configuración disponible es la de default. Si decides no cambiar la configuración de tu control, la usarás automáticamente. Si deseas usar una configuración diferente, mueve la cruz direccional a "Opciones de Control" y presiona el botón "A".
Para pasar entre las opciones presiona la cruz direccional. Cuando estés satisfecho con tu elección presiona START.

Rounds de Exhibicion:
En esta opción tú puedes seleccionar de 2 a 12 rounds por pelea.

Round 5

OPCIONES

Para hacer esto, mueve la cruz direccional a "Rounds de exhibición" y presiona el control a la IZQUIERDA o DERECHA para pasar entre las opciones. Cuando estés satisfecho con tu elección, mueve la cruz direccional hacia ARRIBA o ABAJO para salir de esta opción y moverte a otra. Default es 6.

Nivel de Habilidad de Exhibición:
Esta opción te permite seleccionar el nivel de dificultad en el modo de "exhibición". Para seleccionar un nivel de dificultad, presiona la cruz direccional a la IZQUIERDA o DERECHA para pasar entre las opciones. Entre esta opción elige de (1) novato hasta (5) expertos. El desafío aguarda. Default es 1.

Round 5

OPCIONES

Perspectiva Jugador 1

Esta opción es para el jugador 1. Aquí eres libre de determinar desde qué perspectiva quieres ver tu pelea en el ring. Tú tienes 3 elecciones diferentes: Cerca, Lejos y Switch. Si seleccionas la perspectiva de cerca, tu boxeador te estará dando la espalda todo el tiempo. Si seleccionas la perspectiva de lejos, tu boxeador te estará dando la cara todo el tiempo. Si seleccionas la perspectiva de Switch, tu boxeador cambiará entre las perspectivas de cerca y lejos cada round. Para seleccionar una perspectiva, mueve la cruz direccional de IZQUIERDA a DERECHA para pasar entre las opciones. Cuando estés satisfecho con tu elección, salte de esta opción como se indica arriba.

Round 5

OPCIONES

Perspectiva Jugador 2

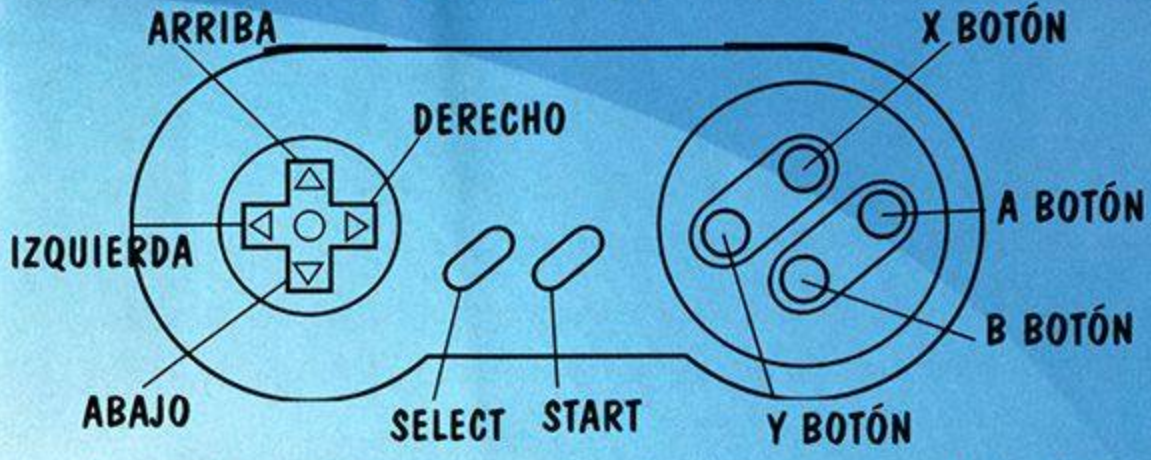
Esta opción es para el jugador 2; se puede aplicar en juegos de jugador contra jugador. En esta opción tu podrás determinar desde qué perspectiva quieres ver a tu pelea y a tu oponente en el ring. Tienes 3 diferentes elecciones de dónde elegir. Estas son:

- Jugador 1, cerca; Jugador 2, lejos
- Jugador 1, lejos; Jugador 2, cerca
- Jugador 1, switch; Jugador 2, switch

Esta opción trabaja de la misma manera que la anterior. Para salir de la pantalla de opciones presiona START

Round 6

CÓMO JUGAR



Ahora que hemos cubierto todas las opciones, vamos a ver las opciones básicas del control

Izquierda:	Moverse izquierda
Derecha:	Moverse derecha
Arriba:	Defensa
Abajo:	Cabecear
Y + abajo:	Uppercut izquierdo
Y + izquierda:	Gancho izquierdo cuerpo
Y + arriba:	Gancho izquierdo cabeza
Select:	Super punch
Y:	Jab
A + arriba:	Cruzado derecho cabeza
A + derecho:	Cruzado derecho cuerpo
A + abajo:	Uppercut derecho
A:	Romper clinch
Izquierd:	Clinch
Derecha:	Clinch
A:	Te permite levantarte de la lona, siempre y cuando no hayas sido derribado anteriormente

Botón de Start: Poner y quitar la pausa durante el juego. El botón de Start también permite a los jugadores entrar en diferentes modos de juego y otras opciones del mismo, cuando lo seleccionas por medio de la cruz direccional.

Round 7

EL ENCUENTRO

La Pelea:

Después de que hayas seleccionado los modos de "Exhibición" o "Carrera", presiona Start para empezar la pelea. La pantalla que tienes enfrente, es tu pase de admisión. Si estás listo presiona el botón START.

La tabla de categorías está situada arriba del ring y consiste en el:

- Reloj
- Medidor de salud (para ti y tu oponente)
- No. de super punchs disponibles
- Indicador de rounds
- Medidor de aguante

Round 7

EL ENCUENTRO

Número de Super Punches Disponibles:
A medida que transcurra la pelea tú ganarás la oportunidad de lanzar un super punch. Los Super Punchs son la forma más provechosa de atacar poderosamente. Desafortunadamente, son limitados, (para lanzar un super punch, presiona el botón SELECT). Sabrás si tienes un super punch o punchs en tu arsenal checando el número de pequeños guantes localizados arriba del medidor de aguante.

Eres capaz de almacenar los 3 íconos de super punch en cualquier momento. Ganarás un ícono de super punch después de cada round y después de derribar a tu oponente.

Round 7

EL ENCUENTRO

Medidor de Aguante:
El medidor de aguante son los dos guantes localizados en la posición central superior de la pantalla. Cada medidor de aguante de los boxeadores está localizado en el mismo lado que el medidor de salud. Este medidor te dirá cuánto aguante le queda a cada peleador.

Cada vez que lances un punch, la fuerza de tu peleador disminuirá. Cuando te muevas dentro de tu posición defensiva (defensa, cabecear, etc) la fuerza crecerá. Si agotas tu fuerza tu guante se pondrá negro. Es importante balancear tu ofensiva de tu defensiva porque si agotas tu fuerza, no podrás lanzar punchs hasta que tu medidor empiece a rejuvenecerte.

Round 7

EL ENCUENTRO

Un método especial para reducir el daño y aguante de tu boxeador es CLINCH. Para CLINCH ve la sección de "Cómo jugar" de este instructivo.

Lanzar golpe volado:
Para lanzar un golpe volado, sólo mueve la cruz direccional y presiona los botones L, R, Y, A y Select dentro de las combinaciones examinadas en "Cómo jugar".

Round 7

EL ENCUENTRO

Repetición Instantánea:
Si un boxeador ha sido derribado, terminando la pelea, tú podrás ver los últimos 5 segundos de la pelea en el modo de repetición instantánea. Este modo se activa automáticamente. Para ver la repetición en camara lenta, deja que la repetición corra por sí sola. Si quieres regresar la repetición y restregarle en las narices a tus amigos su derrota, presiona y mantén la cruz direccional a la IZQUIERDA. Para ver la repetición a una velocidad normal, presiona y mantén la cruz direccional a la DERECHA. Para salir de este modo presiona START.

Round 7

EL ENCUENTRO

Al final de la pelea, el marcador final del encuentro aparecerá. La pantalla es similar al marcador final de los rounds. Presiona cualquier botón para continuar.

Después de cada pelea, independientemente de haber ganado o perdido, tú ganarás unidades para distribuirlas dentro de tu estilo de pelea. Ganarás una unidad por derrota y dos por victoria. Para distribuir estas unidades sigue las instrucciones listadas bajo "Crear boxeador" de este instructivo.

Round 8

TIPS DE PELEA

- Asegúrate de estar en la posición más efectiva para los golpes.
- Usa tus golpes más fuertes para mejores resultados.
- No te dejes atrapar en la esquina del ring. Te impedirá usar tus técnicas.
- Usa el Clinch para recuperar fuerza.

Round 9

GARANTIA LIMITADA

GARANTIA LIMITADA A 90 DIAS

American Softworks Corporation garantiza al comprador original que el Game Pak (Cartucho) que acompaña a este manual funcionará de acuerdo con las descripciones de este manual al ser usado con el equipo especificado, por un período de 90 dias a partir de la fecha de compra.

Si un defecto cubierto por esta garantía ocurre en este período de 90 dias, American Softworks Corp. reparará o remplazará el Game Pak defectuoso libre de cualquier cargo.

Esta garantía no aplica si el defecto ha sido causado por negligencia, accidente, uso inmoderado, modificación o cualquier otra causa no relacionada con defectos de materiales o mano de abra.

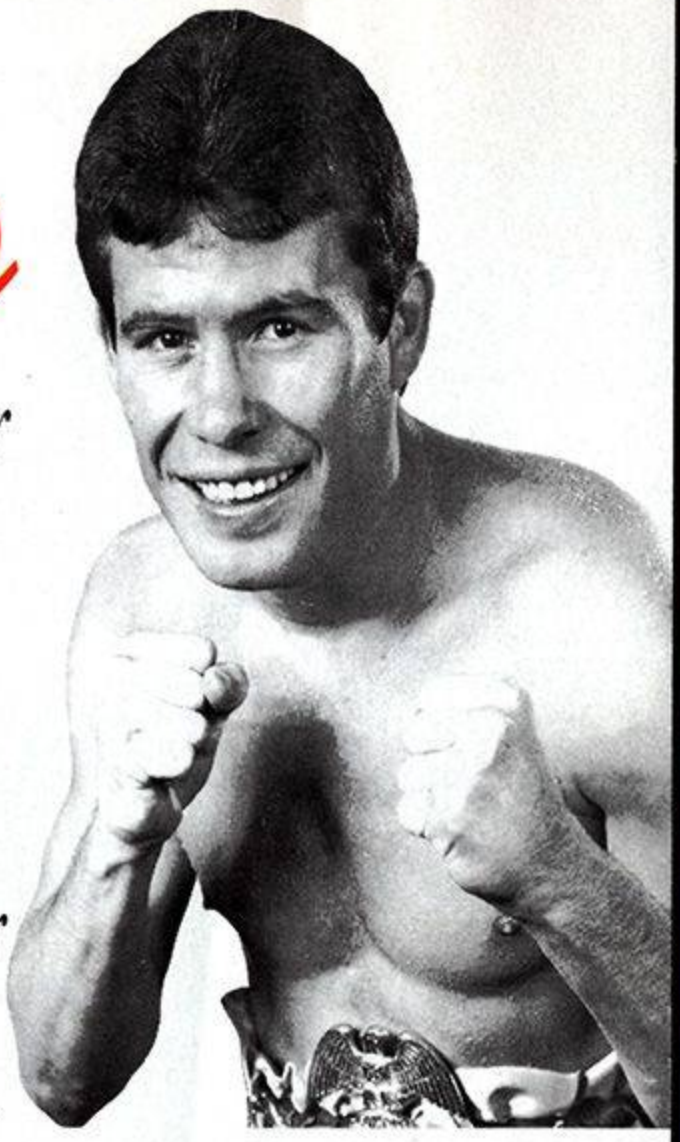
Para recibir el servicio de garantia:

1. Notifique a American Softworks Corp. al Departmento de Servicio al Consumidor al 95(203)327-65-45 en U.S.A. o en México en Reforma 250 Segundo Piso, México, D.F. Tel.: 208-1057 y 208-2364.
2. Nuestro Departamento de Servicio al Consumidor opera de 9:00 A.M. a 5:00 P.M. de lunes a viernes en U.S.A. y de 9:00 a 1:00 y 3:00 a 5:00 en México, D.F.
3. Si American Softworks Corp. no puede resolver el problema telefónicamente, proveerá las instrucciones para regresar el Game Pak defectuoso.
4. El costo por regresar el Game Pak a nuestro Departamento de Servicio será pagado por el comprador.

Mis Amigos

Los invito a pertenecer a mi Club Oficial de Admiradores. Espero que les gustan mi nuevo juego CHAVEZ II. Muchas gracias por su apoyo.

Julio Cesar Chavez



Envie cheque o giro a nombre del J.C. Chavez Fan Club con este cupón a:
J.C. CHAVEZ FAN CLUB, P.O. Box 4321-284 Woodland Hills, CA 91365

OFERTA LIMITADA

Cuando usted se hace Miembro Del Club J.C. CHAVEZ Recibirá:

- Tarjeta de Membresía Personal
- "Bumper Sticker"
- Llavero con Guante de Boxeo con firma de J.C. Chavez
- Oferta exclusiva para miembros del Club J.C. Chavez

AHORA SOLO $9.95
más $2.50 tax, manejo y envio

❑ SI, me gustaría pertenecer al Club Oficial de Admiradores de J.C. CHAVEZ

Favor de enviar mi paquete de membresia a:

Nombre _____

Dirección _____

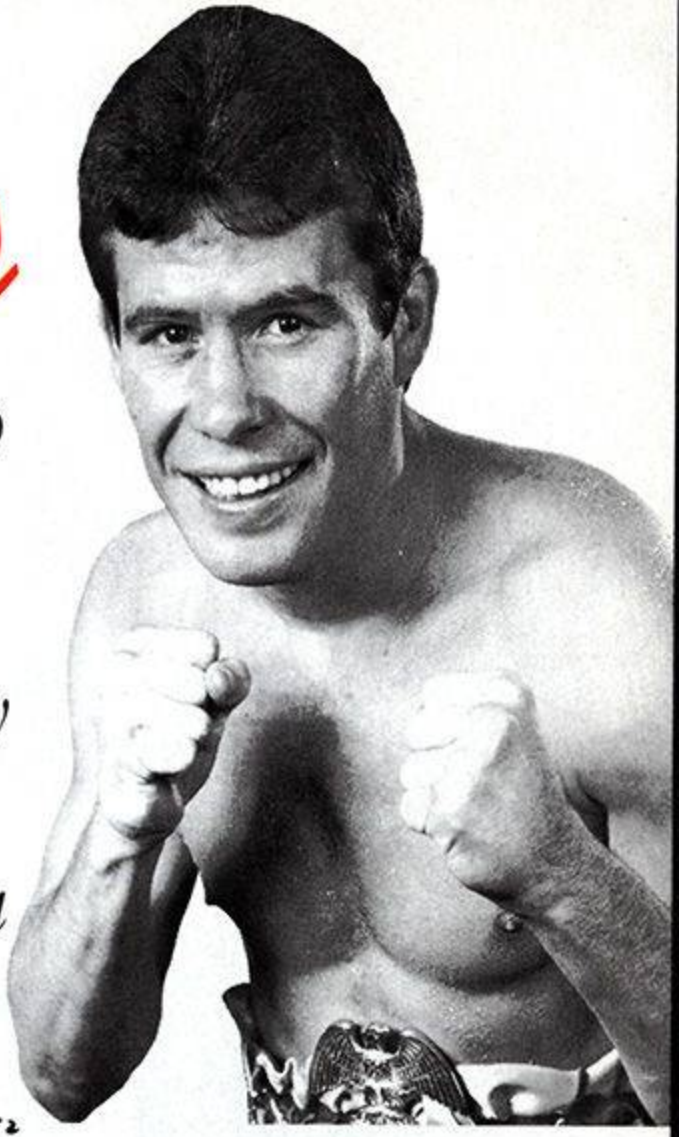
Ciudad _____ Estado _____ Zip _____

Adjunto envio ❑ cheque ❑ giro por la cantidad de $12.45 ($9.95 Pasquete de membresia más $2.50 tax, manejo y envio). No mande efectivo. Periodo de entrega entre 6 y 8 semanas. Usted puede hacer copias de este cupon para que otras personas aprovechen la oferta y se hagan miembros del Club.

Mis Amigos

I want to invite you to join the official Julio Cesar Chavez Fan Club. I hope you enjoy playing my new game CHAVEZ II. Thank you for all your support.

Julio Cesar Chavez



Enclose a check or money order payable to the
J.C. CHAVEZ FAN CLUB along with this coupon and send to
J.C. CHAVEZ FAN CLUB P.O. Box 4321-284 Woodland Hills, CA 91365

LIMITED OFFER

When you join the J.C. CHAVEZ FAN CLUB you will receive:

- **Official Membership Card**
- **Bumper Sticker**
- **Mini Boxing Glove Key Ring**
- **Special Offers Exclusive to Fan Club Members**

TOTAL PACKAGE ONLY $9.95

Plus $2.50 for tax, shipping & handling

❑ Yes, I want to join the J.C. Chavez Fan Club.
Please send my membership to:

Name _____

Address _____

City _____ State _____ Zip _____

Enclosed is ❑ check ❑ money order for $12.45 ($9.95 for the membership plus $2.50 for tax, shipping & handling). Please do not send cash. Allow 6-8 weeks for delivery. You can make copies of this for additional memberships.

Round 1

TABLE OF CONTENTS

Getting Started 36
The Menu 37
Characteristics 47
Options Menu 49
How To Play 55
The Match 56
Fighting Tips 60
Credits 61
Warranty 62

ASC™ is a trademark of American Softworks Corporation. Chavez™ is a trademark of Julio Cesar Chavez. Published and distributed by American Softworks Corporation under agreement with CEG Partnership. Developed by Electro Brain Corp. and Sculptured Software. © 1993 CEG Partnership. All rights reserved.

Round 2

GETTING STARTED

Make sure your Super Nintendo Entertainment System is OFF. Insert your Chavez II game pak into the system slot, then turn the system ON.

When the title screen appears, press START.

The menu screen allows you to select a mode of play or to change the default settings of the game. To make a selection on the menu screen, simply move the control pad to the mode you want to play.

Round 3

THE MENU

The modes of play are:

- Exhibition
- Career
- Options

Exhibition Mode:

To select this mode, move the cursor to Exhibition and press START. This feature is your best chance to practice. After you have selected this feature, choose how many people will be playing. Move the control pad LEFT or RIGHT to select zero, one or two players. Zero players is the spectator mode. Use the zero player option to study the other boxers.

Round 3

THE MENU

When you have chosen the player number, press START. You can now choose a boxer to represent yourself or you can insert a password and practice with one of your previously created boxers. To select a boxer, press LEFT or RIGHT to cycle through the choices. To obtain a password see Career mode. If you're fighting a computer boxer, press B to see what you're up against. You'll be able to view his stamina, chin and strength. When you're finished looking, press B again.

Round 3

THE MENU

After the boxer's attributes have been viewed and your chosen boxer's frame is flashing, press START. Whether it's a zero, one, or two player game, all boxers need to be selected in this manner.

Once the fighters have been selected, you will receive your ticket to enter the arena. All you have to do now is press START.

Round 3

THE MENU

Career Mode:
This new menu screen includes two special features:

- Create boxer
- Password

To create a new boxer, move the cursor to Create Boxer and press START. Enter name will appear on the screen. To enter the fighter's name, press UP or DOWN to cycle through the letters. When you have found the desired letter, press LEFT or RIGHT to advance into another square. To cycle through the three lines of letters available, press LEFT or RIGHT.

Round 3

THE MENU

If you want to change a letter, move the cursor to the position desired, then press UP or DOWN to change the letter. When your name has been entered, press START. If you do not enter a new name for your created boxer, you will be given a name by default.

If you have already created a boxer and are on your way to achieving championship status, you can enter a password to begin the game from where you left off. You obtain a password each time you finish a fight in the Career mode. To enter a password, move the Control Pad to Password, and press START. Enter your password in the same way you entered the name of your boxer (outlined above).

Round 3

THE MENU

To leave the password feature, press the B button. If the password has been entered incorrectly, the screen will read "Try Again." If the password has been entered correctly, you will be sent to the ranking screen. From this point, you will be able to resume play exactly where you left off.

If you are creating a new boxer and you already entered your name, you'll need to decide your boxing career background. There are three choices—see which one best describes you:

- Street
- Military
- Olympic

Round 3

THE MENU

STREET: Years of fighting on the street and an uncanny knack for second-guessing the competition makes this guy a tough contender and ready for the challenge.

MILITARY: Toughened up by a life of rigorous training and fighting, he has plenty of endurance, can take it on the chin and doesn't mind giving it back. This fighter is trained in body and mind.

OLYMPIC: As an Olympic medalist with fully developed fighting skills, he can take on the best competitors anywhere in the world. He is seasoned for all boxing styles.

Round 3

THE MENU

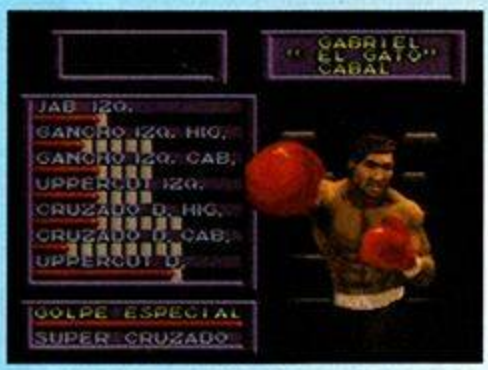
All three styles have profound differences in punch power, stamina and chin. To cycle through these possibilities, press the control pad in any direction. When you have decided on a style, press START. You will now be given 10 strength beads to allocate to your punching power, stamina and chin. Move the Control pad UP or DOWN to cycle through the three traits. To allocate the beads, press the A button to add or the B button to take away beads from the respective categories. As you progress in the game, more beads will be earned. A boxer will earn two beads for a win of any type and one bead for a loss. The more you fight, the stronger you will become.

Round 3

THE MENU

Allocate all earned beads while between matches in the Training mode. The Training mode always appears before and after every fight in the Career mode. When you are finished allocating, press RIGHT. Now you can choose the appearance of your boxer by pressing the A Button. When your selection is made, press START.

In the Create Boxer screen, you customize your boxer's punches.



Round 3

THE MENU

Move the control pad UP or DOWN to allocate strength to the following punches:

- Left Jab
- Left Hook Body
- Left Hook Head
- Left Uppercut
- Right Cross Body
- Right Cross Head
- Right Uppercut

To allocate strength beads, follow the same procedure as outlined above. When all of the beads have been allocated to your seven punches, move the cursor DOWN to the Super Punch area.

Round 4

CHARACTERISTICS

You have three Super Punches to choose from. To cycle through the three punches, press the B button. To view the punches, press the X button.

Note: In both the Create Boxer and Training screens, all beads must be allocated in order to advance to another screen.

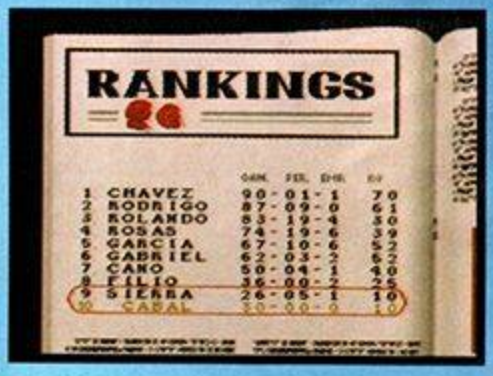
Your boxer begins play ranked at #10. These rankings display the boxers you have to defeat to become a champion. To view the characteristics of your opponents, move the cursor to the boxer's name and press the B button. These characteristics were viewed in the Exhibition mode. To exit, press the B button. When you are ready to fight, press START.

Round 4

CHARACTERISTICS

After each fight you will be taken to the Ranking Screen. This screen will enable you to view the ranking and records of all your opponents. Your password is given to you on this screen.

Occasionally, fighters you have defeated will challenge you to a rematch. You are obligated to honor them. To begin your next fight (either a fresh fight or a rematch) press START.



Round 5

OPTIONS

OPTIONS MENU

To select, move the cursor on the main menu to Options and press START.

The Options screen allows you to vary the difficulty level in the Exhibition mode of play, to adjust player perspectives, etc. The options are:

- Music on/off
- Music stereo/mono
- Blackout on/off
- Controller Options
- Exhibition Rounds
- Exhibition Skill Level
- 1 Player Perspective
- 2 Player Perspective

Round 5

OPTIONS

Music On/Off:
This option allows you to decide whether you want to hear music during the game or not. Move the cursor to Music On/Off and press LEFT or RIGHT to cycle through the choices.

Music Stereo/Mono:
This feature lets you to hear stereo or mono music during the game. Move the control pad to Music Stereo/Mono and press LEFT or RIGHT to cycle through the choices.

Blackout On/Off:
This feature allows you to decide whether you want to use blackouts in the game or not. If selected, the boxer's vision will become hazed and blackened when punched.

Round 5

OPTIONS

Controller Options:

This feature allows you to choose from different control configurations. If you decide not to change the configuration of your controls, you will automatically use the first default set-up. If you wish to use a different configuration, move the control pad to Controller Options and press the A button. To cycle through the choices, press RIGHT. When you have made your choice, press START.

Round 5

OPTIONS

Exhibition Rounds:
In this feature you can select from 2 to 12 rounds per match. Move the control pad to Exhibition Rounds and press LEFT or RIGHT to cycle through the choices. When you have made your selection, press UP or DOWN to leave and move to another feature. Default is 6.

Exhibition Skill Level:
This feature allows you to choose the level of difficulty in the Exhibition mode. To select a level of difficulty, move the control pad to Exhibition Skill Level. Press LEFT or RIGHT to cycle through selections 1 (novice) through 5 (expert). The challenge awaits. Default is 1.

Round 5

OPTIONS

One Player Perspective:

This feature is for one player games only. Here you can decide from what perspective you would like to view your fighter in the ring. The three perspective choices are: Near, Far, and Switch. If you choose Near, your boxer's back will face you at all times. If you choose Far, your boxer's face will be seen by you at all times. If you choose Switch, your boxer will change between Near and Far perspectives every other round. To select a perspective, move the control pad to 1 player perspective and press LEFT or RIGHT to cycle through the choices. When you have made your choice, press START to leave the screen.

Round 5

OPTIONS

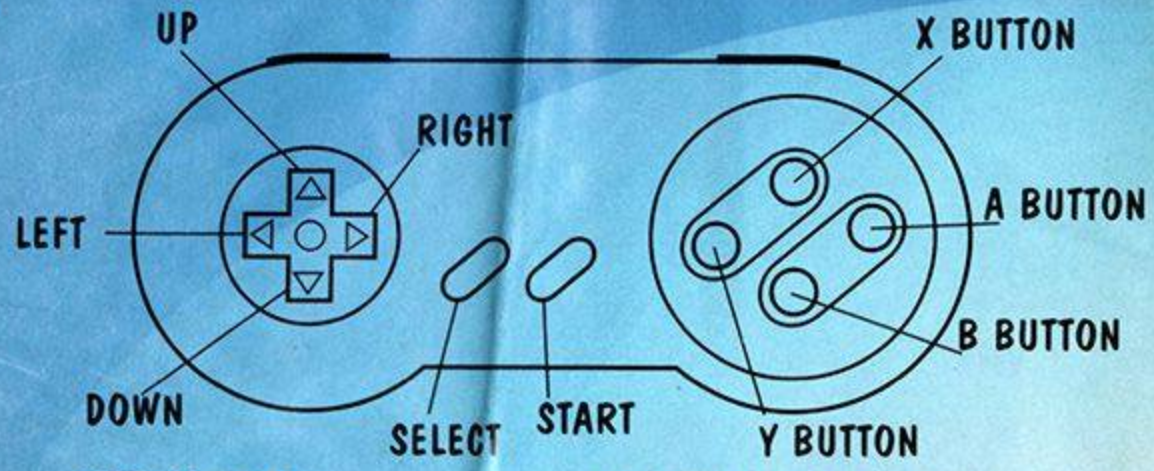
Two Player perspective:
This feature is for two player games only. It can be applied to player-vs-player games. Here you can choose from what perspective you would like to view your fighter and your opponent's fighter in the ring. The three selections are:

- Player 1 near, Player 2 far
- Player 1 far, Player 2 near
- Player 1 switch, Player 2 switch

To exit the Options screen, press START.

Round 6

HOW TO PLAY



LEFT: Move Left
RIGHT: Move Right
UP: Block
DOWN: Duck
Y: Jab
Y + UP: Left Hook Head
Y + LEFT: Left Hook Body
Y + DOWN: Left Uppercut

A: Break Clinch / Get up when knocked down
A + UP: Right Cross Head
A + RIGHT: Right Cross Body
A + DOWN: Right Uppercut
SELECT: Super Punch
L: Clinch
R: Clinch

The Start Button: Pauses and starts the game. Allows players to enter the different play modes or features of the game.

Round 7

THE MATCH

After you have selected the Exhibition or Career modes, press START to begin the fight.

The status board is located above the ring and consists of the:

- Clock
- Health Meter (for both you and your opponent)
- Number of Super Punches available
- Round Indicator
- Stamina Meter

Round 7

THE MATCH

Number of Super Punches available:
Throughout the match you will earn the chance to throw a super punch. Super punches are the most powerful form of attack available but, they are limited.

Punches are shown as small boxing glove icons located directly above the Stamina Meter. You can store up to three super punch icons at any give time. You will earn a super punch icon after every round and after every time you knock down your opponent. To throw a super punch, press the SELECT button.

Round 7

THE MATCH

Stamina Meter:

The Stamina Meter is shown as two large boxing gloves located in the top center positions of the screen. Each boxer's Stamina Meter is located on the same side as the boxer's Health Meter. This meter will tell you how much stamina each fighter currently has.

Each time you throw a punch, your fighter's stamina will decrease. When you move into the defensive position (block, duck, bob and weave), your stamina will increase. If you exhaust your stamina, your glove will become black. It is important to balance your offense and defense because if you use up your stamina, you will not be able to throw punches until your meter begins to rejuvenate itself.

Round 7

THE MATCH

STRIKING A BLOW: See How To Play section for different punching combinations.

INSTANT REPLAY: If a boxer has been knocked down and doesn't get up (thus ending the fight), you can view the last few seconds of the fight in the Instant Replay mode. This mode shows up automatically. To view the replay in slow-mo, let the replay run by itself. If you want to rewind the replay, press and hold the control pad LEFT. To view the replay at normal speed, press and hold RIGHT. To leave this mode press START.

At the end of the fight, End of Match stats appear. This screen is similar to End of Round stats. Press any button at this point to continue. The winner will "showboat."

Round 8

FIGHTING TIPS

- Make sure you're in range for the most effective blows.
- Use your strongest punches for the best results.
- Don't let yourself get caught in a ring corner. It will keep you from using your techniques.
- Clinch to build up stamina.
- Take advantage of your opponent's unguarded areas.

Round 9

CREDITS

Produced for ASC by Ron Rivkin

Programmed by: Ken "Thrasher" Grant • Sean "Hammer" Igo

Project Manager: Perry "Mr." Rodgers

Photography: Brent Herridge & Associates

Design Team: Perry "Mr." Rodgers • Ken "Thrasher" Grant • Ken "Gimme" Moore

Artwork by: Mike Ulrich • Alan Taylor • Joel Izatt

Additional Artwork by: Ray Cornia • Ken "Thrasher" Grant • Sean "Hammer" Igo
Kelly Kofoed • Mike Lott • Les Pardew • Conrad Rudy • Virginia Sargent

Music and Sound by: Mark Ganus • Dean Morrel • Bob Dayley

Evaluation by: Richard "Boom Boom" Reagan

Program Testers: Vince Bracken • Matt Grate • Scott Hanks • John Howa
Steve Jolley • Brian Miller • Gary Rowberry • Lee Smith • Brian Wong

Special Thanks to: Peter Anthony Chiodo • Klaus Ender Hammerle
Ronald A. Johnson • Mr. Kikuchi • George Metos • Hal Rushton

Translation: Adrian Carvajal • Gus Rodríguez

ASC Assistant Producer: Jason Gomez

Product Manager: Lidia Bonanno

Art Direction: Suzy Perry

Cover Art: Larry Salk

Round 10

LIMITED WARRANTY

AMERICAN SOFTWORKS CORPORATION (ASC) warrants to the original consumer purchaser of this software product that the medium on which the computer program is recorded will be free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase under normal home use. The computer program is sold "as is" without express or implied warranty of any kind. ASC will not be liable for any loss or damage of any kind from use of this program. If a defect covered by this warranty occurs during the 90-day warranty period, ASC will repair or replace the product, at its option, free of charge.

TO RECEIVE THIS WARRANTY SERVICE

1. DO NOT return your defective product to retailer.
2. Notify ASC Consumer Service Department of the problem requiring Warranty service by calling: 1-203-327-6545. Our Consumer Service Department is in operation from 9:00 a.m. to 5:00 p.m. Eastern Standard Time, Monday through Friday. Please DO NOT send your product to ASC before calling our Consumer Service Department.
3. If our ASC Service Representative is unable to solve the problem by phone, you will be provided with a Return Authorization Number. Simply record this number on the outside of your packaging of your defective product and return it, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, together with your sales slip or similar proof-of-purchase, within this 90-day Warranty period to: AMERICAN SOFTWORKS CORP., Consumer Service Department–24 Richmond Hill Avenue, Stamford, CT 06901.

WARRANTY LIMITATIONS

ALL IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTIBILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO NINETY DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. ASC WILL NOT BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES.

The provisions of the warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long warranty lasts or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limtations and exclusion may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state. This warranty will not apply if the product has been damaged while in possession, by negligence, accident, abuse or tampering, or by other causes unrelated to defective material or workmanship.

AMERICAN SOFTWORKS
24 Richmond Hill Avenue
Stamford, CT 06901

PRINTED IN JAPAN